

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIK

#### A. Kajian Teoretik

##### 1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2010:3).

Ada beberapa batasan tentang media dalam konteks pendidikan. Diantaranya adalah : AECT (*Association of Education and communication Technology, 1977*) yang menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Fleming dalam Arsyad (2010:3) menyatakan bahwa selain sebagai sistem penyampai atau pengantar, media juga sering diganti dengan kata *mediator*. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar - siswa dan isi pelajaran.

Batasan lain juga dikemukakan oleh Oemar Hamalik, bahwa media pendidikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan murid dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah. Ia menyatakan bahwa hubungan komunikasi

akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Senada dengan pendapat di atas, Gagne' dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2010:4).

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Edducation Association/ NEA*) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual beserta peralatannya. Oleh karena itu, media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Kaitannya dengan konteks pendidikan, media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu: media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru dan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan juga umpan balik.

Arsyad (2010: 6-7) mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan tentang media sebagai berikut.

(1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba dengan pancaindera, (2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa, (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, (4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, (6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kecil, atau perorangan, (7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas tentang pengertian dan batasan-batasan media, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun program yang berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dan dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, serta dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri.

Media pembelajaran sangat penting dalam rangka peningkatan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (2007:7), “kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan lingkungan belajarnya”.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu upaya mempertinggi kualitas proses pembelajaran disebabkan penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai banyak manfaat, salah satunya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal itu diungkapkan oleh Hamalik melalui

Arsyad (2010:15). "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa". Selanjutnya dikatakan bahwa :

"Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi belajar akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyimpanan pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi" (Arsyad, 2010:15).

Kegunaan media pembelajaran atau media pendidikan juga diungkapkan oleh Sudjana dkk. (2010:17-18) sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar, objek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, objek yang terlalu kompleks, serta konsep yang terlalu luas;
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap anak pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya;
- d. Media pendidikan dapat membantu guru mengatasi sifat unik setiap siswa dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan berlaku sama tiap siswa. Hal ini berarti media dapat

memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran. Selain mempermudah guru dalam mengatasi keterbatasan yang dapat menjadi kendala proses pembelajaran, media juga dapat mempermudah pemahaman siswa, dan mengatasi sikap pasif siswa. Sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan. Taksonomi Leshin, dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2010) mengkategorikan media pembelajaran kedalam beberapa jenis, yaitu:

- a. media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain)
- b. media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas)
- c. media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau *slide*)
- d. media berbasis audio visual (video, film, slide bersama tape, televisi)
- e. media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Dilain pihak, Sudjana dan Rivai (2007:3-4) membagi jenis media menjadi empat, yaitu sebagai berikut.

- a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dll;
- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk media seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dll;
- c. Media proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dll;
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media pembelajaran adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Arsyad (2010) mengemukakan prinsip umum yang perlu diperhatikan pada saat mencari dan menentukan jenis media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Prinsip-prinsip tersebut disajikan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

(1) Sudahkah anda mengidentifikasi dan mengungkapkan dengan jelas gagasan anda dan membatasi topik bahasan? (2) Apakah program yang dikembangkan memiliki tujuan untuk menginformasikan, memotivasi, atau instruksional? (3) Apakah anda sudah merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui program ini? (4) Sudahkah anda mengevaluasi karakteristik siswa yang akan menggunakan program ini? (5) Sudahkah anda siapkan kerangka (*outline*) isi pelajaran? (6) Sudahkah dipertimbangkan bahwa media apa saja yang paling sesuai untuk mencapai tujuan? (7) Sudahkah anda membuat *storyboard* untuk paket pelajaran ini, jika diperlukan? (8) Apakah anda telah menyiapkan naskah untuk frame per frame untuk dijadikan penuntun pada saat mengambil gambar? (9) Jika perlu, sudahkah anda menentukan orang tertentu yang ahli di bidang masing-masing untuk membantu anda dalam mempersiapkan materi pelajaran?

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran video interaktif yang berbasis komputer.

## **2. Video Interaktif**

Interaktif merupakan kata sifat, berasal dari kata interaksi yang berarti hal saling melakukan aksi; berhubungan; mempengaruhi dan antar hubungan (Pusat Bahasa Depdiknas, 2002). Video interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon tersebut yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2010:36).

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Kadir, 2003:360). D'Aloisio (dalam Prihartini, 2006) menyatakan bahwa media interaktif atau multimedia interaktif tidak hanya merupakan pengintegrasian lebih dari satu media, melainkan juga dapat mengendalikan penyampaian elemen-elemen media yang beragam. Dengan kata lain makna interaktif lebih menekankan pada proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan materi ajar dengan menggunakan komputer.

Arsyad (2010:36) mengemukakan salah satu ciri dari media interaktif adalah media tersebut membawa pesan atau informasi kepada penerima, yang sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan siswa. Hal yang terpenting adalah pesan dan informasi disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan belajar siswa serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar.

Multimedia berbasis komputer dan *inter-active video* (video interaktif) merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu (Arsyad, 2010:170-172).

Istilah multimedia interaktif mencakup semua ungkapan untuk menggambarkan gelombang baru dalam perangkat lunak komputer yang terutama menguraikan ketetapan informasi (Philips, 1997:8). Ciri dari komponen multimedia adalah kehadiran dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang sebagian atau seluruhnya terorganisasi ke dalam suatu program yang koheren. Sementara komponen interaktif berkenaan dengan proses pemberian kuasa kepada pengguna untuk mengendalikan program tersebut yang biasanya melalui komputer.

Hackbart (dalam Juarisman, 2006) mendefinisikan multimedia interaktif adalah suatu program yang mencakup berbagai sumber yang terintegrasi dalam suatu komputer sebagai inti sistem, sengaja dirancang dan secara terstruktur memberi peluang untuk terjadinya interaksi antara pengembang dengan pengguna secara fleksibel sehingga terjadi proses belajar.

Fahrurrazi (2009) menyebutkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran individual atau klasikal. Dalam pembelajaran



individual masing-masing siswa berhadapan dengan komputer. Namun jika jumlah komputer yang tersedia tidak memadai, satu unit komputer dapat digunakan oleh grup kecil siswa. Sementara dalam proses pembelajaran klasikal, guru memerlukan bantuan LCD proyektor untuk dapat menampilkan materi dari media interaktif tersebut. Ketika suatu proses ditampilkan guru dapat memberi penjelasan seperlunya. Dengan demikian multimedia interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dengan kendali berada di tangan siswa, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya sendiri. Dalam pembelajaran klasikal pun, hal tersebut membantu guru dalam sistematika pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa video interaktif yang kemudian disebut multimedia interaktif adalah multimedia berbasis komputer yang merupakan kombinasi antara teks, gambar, animasi, suara, dan video yang secara bersama-sama menampilkan pesan pembelajaran, dan memberikan peluang terjadinya interaksi antara pengguna dengan media. Pengguna memiliki kuasa untuk mengendalikan program didalam media melalui bantuan komputer.

### **3. Karakteristik Anak SMP**

Rata-rata usia anak SMP adalah usia remaja yaitu berkisar antara 13-16 tahun. Hurlock (dalam Izzaty, 2008) menyatakan bahwa awal remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia

matang secara hukum. Hurlock juga menjelaskan salah satu ciri-ciri khusus masa remaja yang membedakan dari masa sebelum dan sesudahnya adalah masa remaja merupakan usia bermasalah, karena pada masa ini pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan guru. Anak usia remaja akan berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara mandiri.

Pada masa remaja terjadi beberapa perkembangan (Izzaty, 2008:152-153). Dilihat dari perkembangan fisik dan psikoseksual, masa remaja ditandai dengan percepatan pertumbuhan fisik. Pertumbuhan perkembangan fisik pada akhir masa remaja menunjukkan terbentuknya remaja laki-laki sebagai bentuk khas laki-laki dan remaja perempuan menjadi bentuk khas perempuan yang berimplikasi pada perkembangan psikososial mereka yang ditandai dengan kedekatan remaja dengan teman sebayanya (*peer group*) daripada orangtua atau keluarga.

Dilihat dari perkembangan kognisi menurut teori perkembangan kognitif dari Piaget, anak usia remaja berada pada tahap operasional formal dengan ciri perilaku berpikir secara konseptual dan hipotesis. Maka individu remaja telah memiliki kemampuan introspeksi (berpikir kritis tentang dirinya), berfikir logis (pertimbangan terhadap hal-hal yang penting dan mengambil keputusan), berfikir secara hipotesis (adanya pengujian hipotesis), menggunakan simbol-simbol, berfikir yang tidak kaku/fleksibel berdasarkan kepentingan. Sehingga atas dasar tahap perkembangan tersebut, maka ciri berfikir remaja adalah idealisme, cenderung pada lingkungan sosialnya, *egosentris hipocrsty* (kepura-puran) dan kesadaran akan konformis (Izzaty, 2008:133).

Dilihat dari perkembangan emosi, pada masa remaja terjadi ketegangan emosi yang bersifat khas yaitu keadaan emosi remaja yang tidak menentu, tidak stabil dan meledak-ledak sehingga masa ini disebut masa badai & topan. Kepekaan emosi yang meningkat sering diwujudkan dalam bentuk remaja lekas marah, suka menyendiri dan adanya kebiasaan *nervous* (Izzaty, 2008:135).

Dilihat dari perkembangan sosial, pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks, termasuk pergaulan dengan lawan jenis. Pemuasan intelektual juga didapatkan oleh remaja dalam kelompoknya dengan berdiskusi, berdebat untuk memecahkan masalah. Ada beberapa sikap yang ditampilkan remaja dalam kelompok, yaitu: kompetisi atau persaingan; komformitas, yaitu selalu ingin sama dengan kelompok lain; menarik perhatian dengan menonjolkan diri dan menaruh perhatian kepada orang lain; dan menentang otoritas, sering menolak campur tangan orang dewasa untuk urusan-urusan pribadinya. Berdasarkan tahapan perkembangan psikososial yang dikembangkan oleh Erikson, nampak bahwa usia remaja, termasuk kedalam tahap kelima yaitu pencarian identitas versus kebingungan identitas. Pada masa itu remaja dihadapkan pada pencarian pengetahuan tentang dirinya, apa dan dimana serta bagaimana tentang dirinya (Izzaty, 2008:137-140).

Dilihat dari perkembangan moral. Izzaty (2008:149) menyebutkan bahwa proses belajar dan proses perkembangan kognitif, serta perubahan pola hubungan sosial dari masa anak-anak ke masa remaja memegang peranan penting dalam perkembangan moral remaja. Faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain

orang dewasa yang simpatik, orang terkenal, tokoh masyarakat yang menjadi idolanya, orangtua, pendidik, teman dan penalaran yang mendasarinya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak SMP dipengaruhi oleh perkembangan-perkembangan yang terjadi di masanya, yaitu perkembangan fisik dan psikoseksual, perkembangan kognitif, perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan moral. Sehingga masa remaja merupakan masa yang sangat menentukan dalam penentuan jati diri atau kehilangan jati diri. Implikasinya dalam dunia pendidikan perlu memperhatikan perkembangan yang terjadi pada masa tersebut. Di saat remaja memasuki tahap perkembangan kognitif maka dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungan baik guru maupun orang tua untuk mengembangkan rasa keingintahuan mereka dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi.

#### **4. Pembelajaran Tari Nusantara**

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang mengandung arti suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan (Rukmini, 1995:59)

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih

baik. Perubahan yang diharapkan dari interaksi tersebut tentu saja dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan (Mulyasa, 2007:255)

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberi pelayanan agar siswa belajar. Perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekanannya. Pembahasan masalah belajar lebih menekankan pada bahasan tentang siswa dan proses yang menyertai dalam rangka perubahan tingkah lakunya. Adapun pembahasan mengenai pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa dapat belajar (Sugihartono, 2007:73-74)

Pembelajaran menurut Sudjana merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Gulo mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Nasution mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa (Sugihartono, 2007:80).

Sugihartono (2007:81) menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

#### **b. Pembelajaran Seni Tari**

Seni tari merupakan salah satu cabang seni yang digunakan sebagai media pendidikan dan berfungsi penting dalam berkomunikasi dengan lingkungan (Hadi, 2005:20). Pernyataan ini memberi pengertian bahwa komunikasi tidak hanya dapat dilakukan dengan bahasa verbal saja, namun juga dapat dilakukan dengan bahasa non verbal. Salah satu cara berkomunikasi dengan bahasa non verbal adalah menuangkan gagasan dengan gerak. Cara berkomunikasi yang diungkapkan melalui gerak salah satunya adalah seni tari.

Pembelajaran seni tari adalah suatu proses belajar melalui ekspresi gerak dan ketrampilan dalam pengungkapannya, beserta daya kreativitas anak oleh pengajar melalui penyampaian metode yang sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan jiwa anak dalam bertata krama, tingkah laku, dan kesopanan (Depdiknas, 2004:5). Dalam rangka mengembangkan potensi manusia untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungan, pembelajaran seni tari diberikan di sekolah-sekolah, termasuk sekolah menengah pertama.

Mata pelajaran seni budaya, khususnya seni tari dapat diasumsikan sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran seni tari berdasarkan

kurikulum sebelumnya. Tujuan pelaksanaan mata pelajaran seni tari di sekolah adalah:

1. Agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya.
2. Peserta didik mampu menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya.
3. Peserta didik mampu menampilkan kreativitas melalui seni budaya.
4. Peserta didik mampu menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006:197)

Dalam pembelajaran seni tari diberikan pengenalan dan pemahaman tentang berbagai bentuk, konsep atau makna, dan fungsi tari, serta konteks atau latar belakang yang mempengaruhi penciptaan, pertunjukan, dan apresiasi seni tari (Depdiknas, 2006).

Tujuan di atas diperkuat dengan pendapat Rohidi dalam Hidajat (2006:5) tentang tujuan pembelajaran seni tari yaitu: (1) sebuah strategi atau cara memupuk, mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, (2) memberi peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berekspresi, dan mengembangkan pribadi ke arah pembentukan pribadi yang utuh dan menyeluruh baik secara individu, sosial, maupun budaya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, maka pembelajaran seni tari adalah upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik agar siswa dapat belajar berkomunikasi dengan lingkungan dalam bertata krama, tingkah laku dan kesopanan melalui berekspresi, sensitivitas dan kreativitas.

### **c. Materi Pembelajaran Seni Tari Tingkat SMP**

Materi pembelajaran adalah bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam memberikan materi pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan standar kompetensi siswa. Standar kompetensi untuk mata pelajaran seni tari tingkat sekolah menengah pertama (SMP) berdasarkan KTSP yaitu:

1. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok terhadap keunikan seni tari daerah setempat.
2. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok terhadap keunikan seni tari nusantara.
3. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok terhadap keunikan seni tari mancanegara.

Sedangkan kompetensi dasar untuk mata pelajaran seni tari tingkat sekolah menengah pertama (SMP) meliputi:

1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat, nusantara, mancanegara di Asia, dan mancanegara di luar Asia.
2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat, nusantara, mancanegara di Asia, dan mancanegara di luar Asia.
3. Mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal daerah setempat, nusantara, mancanegara di Asia, dan mancanegara di luar Asia.



4. Memeragakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat, nusantara, mancanegara di Asia, dan mancanegara di luar Asia.
5. Menciptakan tari kreasi berdasarkan tari mancanegara di luar Asia.
6. Menyiapkan pertunjukan tari di sekolah.
7. Menggelar pertunjukan tari di sekolah (BSNP, 2006:198).

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dijelaskan di atas, materi pembelajaran tingkat sekolah menengah pertama (SMP) dapat dikelompokkan sesuai tingkatan kelas. Materi untuk kelas VII adalah karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok tari daerah setempat; kelas VIII adalah karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok tari nusantara; dan kelas IX adalah karya seni tari tunggal dan berpasangan/kelompok tari mancanegara.

Kusnadi (2009:69) menjelaskan pengertian apresiasi adalah suatu kemampuan untuk menghayati, mengevaluasi kelebihan dan kekurangan suatu karya atau penampilan seni dengan tidak mengabaikan rasa simpati. Mengapresiasi karya seni tari berarti memberikan penghargaan terhadap sebuah karya seni tari dilihat dari unsur-unsur yang terdapat dalam seni tari tersebut. Unsur-unsur yang dinilai dapat dilihat dari latar belakang, asal-usul tari, komposisi tari, kostum yang digunakan, jumlah penari, keserasian gerakan, dan sebagainya.

Yoyok dan Siswandi (2008:182) menjelaskan bahwa salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengapresiasi sebuah karya seni tari adalah dengan mengidentifikasi karya seni tari tersebut. Melalui kegiatan ini akan diperoleh

informasi mengenai nama tarian, ciri-ciri khusus tari yang bersangkutan, pesan atau cerita dalam tari, serta aspek penampilan tari.

Sedangkan untuk mengekspresikan karya seni tari dapat dilakukan dengan kegiatan memperagakan sebuah karya seni tari. Untuk bisa memperagakannya dengan baik diperlukan pemahaman tentang tema dan maksud tarian tersebut beserta prosedur dalam melakukannya. Prosedur yang dimaksudkan dalam hal ini seperti ragam gerakan, musik pengiring, kostum dan properti yang digunakan dan pola lantai.

## **5. Tari Bedana Sebagai Tari Nusantara**

Tari nusantara merupakan tari yang berasal dari daerah-daerah yang telah berkembang dan banyak dipelajari dan dipentaskan sehingga tari tersebut tidak saja menjadi ciri daerah, namun telah diakui menjadi ciri nasional. Dengan demikian tari tersebut menjadi tari nusantara (Yoyok, 2008: 74).

Kusnadi (2009:23) menyebutkan pengertian tari nusantara adalah tari-tarian yang lahir dan berakar dari budaya daerah nusantara (Indonesia) atau disebut juga tari nusantara daerah. Tari nusantara juga dapat diartikan sebagai tari hasil kebudayaan lokal, suku, kepulauan, atau daerah tertentu (Sulastianto, 2007: 50).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tari nusantara merupakan hasil karya seni tari dari daerah tertentu di Indonesia yang memiliki ciri khas masing-masing sehingga membedakan dengan daerah lainnya.

Dalam penggunaannya sebagai materi pelajaran di sekolah, pemilihan tari daerah sebagai tari nusantara didasarkan pada lokasi sekolah itu berada. Selain itu

kesesuaian antar bentuk tarian dengan karakteristik anak usia SMP juga harus dipertimbangkan.

Tari Bedana adalah tarian tradisional dari propinsi Lampung. Tari Bedana adalah salah satu jenis tari tradisional masyarakat Lampung, baik Lampung Pepadun maupun Lampung Sebatin. Dari masing-masing daerahnya, memiliki versi yang beragam mengenai tari Bedana. Oleh karena itu pada tahun 1992 Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Taman Budaya Propinsi Lampung membakukan tari Bedana tersebut. Meski telah dibakukan, tari Bedana merupakan tari tradisional yang dapat dikreasikan dengan tidak meninggalkan nilai-nilai dan ciri khas yang terdapat dalam tari itu. Bahkan banyak seniman tari yang menggunakan ragam-ragam gerak tari Bedana sebagai bahan dalam mengembangkan dan menciptakan sebuah karya tari baru seperti tari Bedana Lunik, Bedana Ketipung, dan Bedana Tayuhan.

Mengenai asal usul tari Bedana adalah sebuah tarian yang dibawa oleh orang Arab sekitar pada tahun 1930 yang kemudian diajarkan kepada tiga orang yaitu Makruf, Amang Kuta, dan Abdulah yang selanjutnya disebarluaskan keseluruh daerah Lampung. Oleh karena itu tari Bedana merupakan hasil budaya yang bernafaskan Islam, yang oleh masyarakatnya digunakan untuk menginterpretasikan nilai adat istiadat agama dan tata kehidupan masyarakatnya seperti pergaulan, kasih sayang, dan persaudaraan yang tulus ikhlas. Namun demikian tata garapan tari ini disesuaikan dengan perkembangan, baik dalam komposisi dan tata pentasnya (Hasan, 1992:29).

Seiring dengan perkembangannya tari Bedana difungsikan sebagai tari hiburan dalam acara adat, maupun acara tidak resmi sebagai ungkapan rasa gembira (Septa, 2010). Meskipun telah berkembang namun nilai budaya yang terkandung dalam tari Bedana sebagai gambaran pola kehidupan masyarakatnya sesuai dengan adat istiadat yang berlaku, masih terdapat dalam rangkaian tari Bedana.

Tarian ini merupakan jenis tarian berpasangan namun dapat ditarikan secara berkelompok. Tari Bedana terdiri dari sembilan ragam gerak tari yaitu *khesek gantung*, *khesek injing*, *ayun*, *humbak moloh*, *ayun gantung*, *tahtim hormat*, *jimpang*, *belitut*, dan *ghelek*. Ragam-ragam gerak tersebut merupakan jenis gerakan yang ritmis juga mengayun seperti orang berjalan. Dalam variasi gerakannya dapat dilakukan dengan cara berputar, dilakukan kearah kanan dan kekiri, dan berlawanan arah dengan pasangan.

Alat musik pengiring yang digunakan dalam tari Bedana berupa alat musik tradisional yang terdiri dari ketipung, terbang, gambus, dan gong. Ada dua jenis teknik pukulan terbang yaitu pukulan *tandoh* dan pukulan *cang dung*. Garapan musik yang digunakan sengaja disusun menyesuaikan suasana dan kesan yang akan dihadirkan. Untuk menghadirkan suasana tersebut tidak hanya terbatas pada alat musik tradisional saja, akan tetapi dapat diatur dalam ritme dan tempo. Dengan demikian alat musik tradisional yang digunakan adalah pendukung utama sebagai pengiring tarian ini. Namun tidak menutup kemungkinan ditambahkan beberapa alat penunjang sesuai dengan yang diinginkan selama tidak mengurangi nilai atau ciri khas yang telah ada. Musik tari Bedana juga diiringi lagu dengan

syair berbahasa Lampung atau berbahasa Indonesia. Isi dari lagu yang dinyanyikan merupakan nasehat atau petuah. Lagu ini dibawakan oleh laki-laki atau perempuan, atau dapat juga bergantian antara laki-laki dan perempuan. Pembawa lagu harus dapat membawakan lagu dengan nada/irama yang tepat seiring dengan musik tari bedana tersebut. Lagu yang dibawakan tersebut adalah Penayuhan, Mata Kipit, dan Bedana (Hasan, 1992:22).

Kostum yang dipakai para penari merupakan pakaian khas daerah Lampung. Busana yang dikenakan oleh penari putra terdiri atas ikat pujuk, baju teluk belanga, sarung belipat, celana pangsi, dan ikat pinggang bulu sertai/pending. Penari putra juga menggunakan beberapa aksesoris yaitu kalung buah jukum dan gelang kanao. Sedangkan untuk penari putri menggunakan baju kebaya, kain tapis, dan sanggul malang. Aksesoris yang digunakan penari putri terdiri atas peneken, anting, kalung buah jukum, kalung papan jajar, gelang kanao. Tata rias yang digunakan oleh kedua penari putra dan putri adalah tata rias panggung untuk menambah nilai tampil. Namun demikian ada kalanya mengalami perkembangan yang tidak lepas dari batas etika dan kesopanan serta mempunyai ciri khas daerah Lampung.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tari Bedana dapat digunakan sebagai materi tari nusantara karena keunikan yang terkandung dalam karya seni tari tersebut. Sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku disekolah melalui materi tari Bedana ini siswa dapat melakukan pembelajaran mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari berpasangan/ kelompok terhadap keunikan seni tari nusantara. Di akhir pembelajaran mengapresiasi karya

seni tari siswa diharapkan mempunyai kemampuan untuk menyebutkan arti mengapresiasi karya seni tari, menyebutkan informasi yang didapat dalam identifikasi karya seni tari, dan mengidentifikasi tari Bedana. Sedangkan melalui pembelajaran mengekspresikan diri melalui karya seni, siswa diharapkan mampu untuk menceritakan isi cerita yang terkandung dalam tari Bedana, melakukan ragam-ragam tari Bedana, dan menarikan tari Bedana sesuai dengan iringannya

### **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Mustikasari (2011) yang berjudul *Pengembangan Media Video Interaktif untuk Pembelajaran Apresiasi Tari Mancanegara di SMA* menyimpulkan bahwa produk media video interaktif untuk pembelajaran apresiasi tari mancanegara layak untuk pembelajaran dengan rata-rata 17,43 atau mencapai lebih tinggi daripada skor batas kelayakan media yang ditetapkan yaitu 12. Selain itu produk media video interaktif ini dinyatakan layak untuk proses pembelajaran apresiasi tari mancanegara secara individu, sehingga mampu mengatasi permasalahan pembelajaran apresiasi tari mancanegara dilapangan.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Dalam proses pembelajaran terjadi hubungan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Agar hubungan komunikasi tersebut dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal maka dibutuhkan alat bantu yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan tentu saja mengandung materi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tari nusantara merupakan salah satu materi pelajaran seni tari di sekolah menengah pertama (SMP). Setiap tari daerah dapat digunakan sebagai materi pelajaran tari nusantara, namun harus disesuaikan antara lokasi sekolah dengan tari daerah yang dipilih. Untuk daerah Yogyakarta, tari Bedana dapat digunakan sebagai materi tari nusantara, karena berasal dari daerah Lampung. Selain itu tari Bedana juga memiliki pola gerak yang menarik sebagai ciri khas dan tersusun atas ragam gerak yang tidak terlalu banyak dan mudah diikuti oleh anak seusia remaja.

Dalam proses pembelajaran tari nusantara dilakukan dua aspek kegiatan yaitu, berapresiasi dan berekspresi. Pelaksanaan pembelajaran ini akan lebih efektif jika menggunakan media yang melibatkan banyak indera, terutama pendengar dan penglihatan (audio-visual). Media jenis ini biasa disebut dengan multimedia berbasis komputer dan video interaktif yang merupakan penggabungan teks, grafik, animasi, suara, dan video. Agar menjadi efektif media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu: media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru dan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan juga umpan balik.

Dari pernyataan di atas, dapat diperoleh pemikiran bahwa media pembelajaran tari nusantara akan dikembangkan melalui multimedia berbasis komputer dan video interaktif yang berisikan materi tari Bedana. Sehingga media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tari nusantara khususnya daerah Yogyakarta. Dengan demikian perlu adanya penelitian dan pengembangan media video interaktif tari Bedana untuk pembelajaran tari nusantara di SMP.